



TALISMAN MAGIA I MIECZ WILKOŁAK™

WITAJ

*Zadania, bitwy, chwala i śmierć! Witaj ponownie w magicznych krainach **Magii i Miecza**.*

Wilkołak to rozszerzenie gry **Talisman: Magia i Miecz**. Wewnątrz znajdziesz nowych Poszukiwaczy, Przygody i Zaklęcia. Wszystkie te karty działają tak samo, jak karty z gry podstawowej, wystarczy je wstawić do odpowiednich talii.

ELEMENTY

Poniżej zamieszczono listę elementów znajdujących się w pudełku z rozszerzeniem **Wilkołak**:

- Arkusz zasad
- 111 kart Przygód
- 10 kart Zaklęć
- 1 karta Czasu
- 6 kart Likantropów
- 3 karty Alternatywnych Zakończeń
- 3 karty Poszukiwaczy
- 3 plastikowe figurki Poszukiwaczy
- 1 karta Wilkołaka
- 1 figurka Wilkołaka

PRZEGLĄD ELEMENTÓW

Poniżej znajduje się krótki opis wszystkich elementów.

KARTY PRZYGÓD

W tej talii składającej się ze 111 kart znajdują się potwory, wydarzenia i przedmioty, na które Poszukiwacze natkną się podczas swojej wędrówki.



KARTY ZAKLĘĆ

Talia 10 kart Zaklęć zawiera różne czary, które Poszukiwacze będą mogli rzucać w trakcie rozgrywki.



KARTA CZASU

Karta Czasu przedstawia upływ czasu i określa czy aktualną porą doby w grze jest Dzień, czy Noc. Na początku gry kartę Czasu należy umieścić obok planszy stroną Dnia ku górze.



KARTY LIKANTROPÓW

Jeśli Poszukiwacz w trakcie rozgrywki przemienia się w likantropa, musi wziąć jedną z sześciu kart Likantropów.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Te trzy karty Alternatywnych Zakończeń zastępują podstawowe warunki zwycięstwa, dając graczom nowe możliwości ukończenia gry.



KARTY POSZUKIWACZY

Każda z 3 kart Poszukiwaczy opisuje inną postać i jej specjalne zdolności.



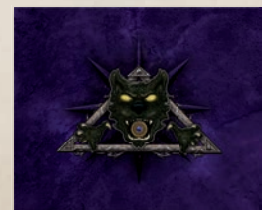
FIGURKI POSZUKIWACZY

Każdej karcie Poszukiwacza odpowiada plastikowa figurka, która będzie przedstawiać jego położenie na planszy.



KARTA I FIGURKA WILKOŁAKA

Ta karta zawiera zasady wykorzystania figurki Wilkołaka podczas rozgrywki. Jego obecność zwiększy niebezpieczeństwo grożące bohaterom, podniesie napięcie i wzmocni interakcję pomiędzy graczami.





SYMBOL WILKOŁAKA



Karty pochodzące z tego rozszerzenia zostały oznaczone symbolem Wilkołaka. W ten sposób będzie je można łatwo odróżnić od kart pochodzących z gry podstawowej.

ZASADY ROZSZERZENIA

Podczas rozgrywki z rozszerzeniem **Wilkołak** należy korzystać z nowych kart Likantropów, karty Czasu oraz figurki Wilkołaka. Nowe karty Poszukiwaczy, odpowiadające im figurki oraz karta Alternatywnego Zakończenia „Czarna Dziura” mogą być wykorzystane razem z tym rozszerzeniem lub samodzielnie. Poniższe zasady wyjaśniają, w jaki sposób należy korzystać z nowych elementów, aby jeszcze bardziej urozmaicić grę w **Talisman: Magię i Miecz**.

KARTA CZASU

Karta Czasu przedstawia upływ czasu i określa czy aktualną porą doby w grze jest Dzień, czy Noc. Istoty otrzymują premie lub kary do swojej skuteczności ataku, w zależności od tego czy zostały zaatakowane w ciągu Dnia, czy w Nocy. Niektóre karty Przygód i Zaklęć również wywołują różne efekty lub oddziałują na Poszukiwaczy w różny sposób podczas Dnia i Nocy.



Strona Dnia



Strona Nocy

W ciągu Dnia, zarówno podczas walki jak i walki psychicznej, każda istota odejmuje 1 punkt od swojej skuteczności ataku (do minimum 1).

W Nocy, zarówno podczas walki jak i walki psychicznej, każda istota dodaje 1 punkt do swojej skuteczności ataku.

Jeśli Poszukiwacz walczy z więcej niż jednym Wrogiem naraz, *każdy* z tych Wrogów odejmuje lub dodaje 1 punkt do swojej skuteczności ataku, w zależności od tego, czy walka odbywa się podczas Dnia czy w Nocy.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na początku gry kartę Czasu należy umieścić obok planszy stroną Dnia ku górze.

UPŁYW CZASU

Za każdym razem, kiedy Poszukiwacz podczas swojej tury wylosuje jedną lub więcej kart Zdarzeń, zanim rozpatrzy jakąkolwiek kartę, musi odwrócić kartę Czasu na drugą stronę. Kiedy karta Czasu zostaje odwrócona na stronę Dnia, wstaje świt. Kiedy karta Czasu zostaje odwrócona na stronę Nocy zapada ZMIERZCH.

Przykład: Obecnie jest Dzień. Łowczyni Wampirów podczas swojej tury wylosowała Zdarzenie. Przed rozpatrzeniem tej karty Zdarzenia, zapada zmierzch – karta Czasu zostaje odwrócona na stronę Nocy.

Jeśli spotkanie nakazuje Poszukiwaczowi odwrócić kartę Czasu na konkretną stronę, a karta Czasu jest już odwrócona na tę stronę, *nie* należy jej odwracać.

KSIĘŻYCOWE ZDARZENIA

Niektóre karty Przygód z rozszerzenia **Wilkołak** posiadają nowy rodzaj: **KSIĘŻYCOWE ZDARZENIA**. Są one traktowane jak normalne Zdarzenia, ale odnoszą się do nich dodatkowe zasady, opisane poniżej:

- Nie należy odwracać karty Czasu na drugą stronę. Zamiast tego każde Księżycowe Zdarzenie określa stroną karty Czasu, na którą ma zostać ona odwrócona.
- Nie należy umieszczać Księżycowych Zdarzeń na planszy. Zamiast tego umieszcza się je obok karty Czasu i pozostawia w grze do momentu jej odwrócenia na drugą stronę. Może się zdarzyć, że w tym samym czasie w grze będzie znajdować się kilka Księżycowych Zdarzeń.

Przykład: Obecnie jest Noc. Czarnowidz wylosował kartę Księżycowego Zdarzenia „Wampirze pragnienie”, która nakazuje odwrócić kartę Czasu na stronę Nocy. Ponieważ już jest Noc, karta Czasu nie zostaje odwrócona na drugą stronę.

Przykład: Obecnie jest Noc, a Księżycowe Zdarzenie „Wampirze pragnienie” znajduje się w grze. Hiena Cmentarna wylosowała kartę Zdarzenia „Niepokój umarłych”. Karta Czasu zostaje odwrócona na stronę Dnia, z tego powodu „Wampirze pragnienie” zostaje odrzucone. Następnie Hiena Cmentarna rozpatruje „Niepokój umarłych” i normalnie kontynuuje swoją turę.





GRASOWANIE WILKOŁAKA

Karta Wilkołaka zawiera zasady poruszania figurką Wilkołaka po planszy oraz jej wpływu na Poszukiwaczy, których napotka.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na początku gry figurkę Wilkołaka należy umieścić na obszarze Lasu, a kartę Wilkołaka należy umieścić odkrytą obok planszy.

RUCH WILKOŁAKA

Wilkołak porusza się, kiedy któryś z graczy wyrzuci „1” podczas rzutu za swój ruch. Kiedy to nastąpi, gracz musi w normalny sposób rozegrać swoją turę, ale po jej zakończeniu musi rzucić kością jeszcze raz i poruszyć Wilkołaka. Ruch Wilkołaka odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami ruchu Poszukiwacza z poniższymi wyjątkami:

- Jeśli Wilkołak porusza się w Nocy i wkroczy na obszar, na którym znajduje się jakiś Poszukiwacz, musi natychmiast zakończyć ruch na takim obszarze.
- Wilkołak może bez przeszkód przekraczać Rwącą Rzekę mostem obok Strażnika.
- Wilkołak nie może przekroczyć progu Tajemnych Wrót.
- Wilkołak może wkraczać na plansze rozszerzeń (takie jak Kraina Podziemi) i opuszczać je, zgodnie z normalnymi zasadami wkraczania i opuszczania takich plansz przez Poszukiwacza. Jeśli Wilkołak dotrze do ostatniego obszaru na planszy rozszerzenia (takiego jak Skarbiec w Podziemiach), musi natychmiast przesunąć się na dowolny obszar w dowolnej Krainie (z wyjątkiem Krainy Wewnętrznej) i zakończyć swój ruch na tym obszarze. Gracz poruszający figurką Wilkołaka decyduje, na który obszar ta się przesunie.

SPOTKANIE Z WILKOŁAKIEM

Za każdym razem, kiedy Wilkołak zakończy swój ruch na obszarze, na którym znajduje się co najmniej jeden Poszukiwacz, gracz, który poruszał figurką Wilkołaka, musi wybrać jednego z Poszukiwaczy na tym obszarze. Następnie wybrany Poszukiwacz musi rzucić jedną kością i porównać wynik z listą znajdującą się na karcie Wilkołaka, aby sprawdzić co się wydarzyło. Jeśli Poszukiwacz wyrzuci „1”, przemienia się w likantropa (patrz „Przemiana w likantropa” poniżej).

Poszukiwacze, którzy trafią na obszar zajmowany przez Wilkołaka podczas własnego ruchu, *nie* spotykają go.

PRZEMIANA W LIKANTROPA

Za każdym razem, kiedy Poszukiwacz spotyka Wilkołaka lub walczy z innym Poszukiwaczem, który przemienił się w likantropa, sam naraża się na klątwę przemiany. Poszukiwacz może również przemienić się w likantropa w efekcie niektórych kart z rozszerzenia **Wilkołak**.

Kiedy Poszukiwacz przemienia się w likantropa, musi wziąć kartę Likantropa i umieścić ją odkrytą obok swojej karty Poszukiwacza. Jeśli Poszukiwacz ma przemienić się

w likantropa, podczas gdy już posiada kartę Likantropa, należy zignorować efekt przemiany – Poszukiwacz nie otrzymuje dodatkowej karty Likantropa.

Polecenia znajdujące się na karcie Likantropa wywierają swój wpływ jedynie w Nocy, aczkolwiek Poszukiwacz jest uważany za likantropa również w ciągu Dnia. To rozróżnienie jest ważne, ponieważ niektóre spotkania wpływają na Poszukiwaczy będących likantropami na różny sposób.

Jeśli Poszukiwacz zostanie zamieniony w Ropuchę, musi odrzucić swoją kartę Likantropa. Jeśli Poszukiwacz, będąc zamienionym w Ropuchę, przemieni się w likantropa, jego kartę i figurkę Ropuchy należy z powrotem zamienić na kartę i figurkę jego oryginalnego Poszukiwacza. Następnie normalnie otrzymuje kartę Likantropa.

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Korzystanie z tych kart jest całkowicie opcjonalne, gracze powinni ustalić przed rozpoczęciem gry, czy zrobią z nich użytek. Z kart Alternatywnych Zakończeń znajdujących się w rozszerzeniu **Wilkołak** można korzystać wraz z kartami Alternatywnych Zakończeń z innych rozszerzeń.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie rozgrywki z kartami Alternatywnych Zakończeń zależy od tego, który z dwóch wariantów gracze zdecydują się rozegrać. Gracze mogą rozpocząć grę z jawnym lub ukrytym Alternatywnym Zakończeniem.

WARIANT: JAWNE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant wywiera na Poszukiwaczy duży wpływ i pozwala w trakcie rozgrywki przyjąć bardziej strategiczne podejście.



Symbol niejawności

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu **symbol niejawności**. Karty posiadające taki symbol mogą być wykorzystane jedynie w wariantcie ukrytego zakończenia.

Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem wylosować jedną i umieścić ją *odkrytą* na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

WARIANT: UKRYTE ZAKOŃCZENIE

Ten wariant okrasza rozgrywkę szczyptą tajemnicy i jest bardziej pasjonujący, gracze nie wiedzą bowiem, jakie niebezpieczeństwa czyhają na ich Poszukiwaczy na obszarze Korony Władzy, dopóki tam nie dotrą.



Symbol jawności

Jeśli gracze skorzystają z tego wariantu, powinni usunąć z gry wszystkie karty Alternatywnych Zakończeń posiadające w lewym górnym rogu **symbol jawności**. Karty posiadające taki symbol mogą być wykorzystane jedynie w wariantcie jawnego zakończenia.



Następnie gracze powinni na początku gry potasować pozostałe karty Alternatywnych Zakończeń, a potem wylosować jedną i umieścić ją *zakrytą* na obszarze Korony Władzy na środku planszy.

SPOTYKANIE ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

Karty Alternatywnych Zakończeń zastępują warunki zwycięstwa z gry podstawowej i zapewniają graczom inne, odmienne sposoby na wygranie rozgrywki. Wykorzystując ten wariant, na obszarze Korony Władzy Poszukiwacze będą musieli spotkać kartę Alternatywnego Zakończenia i postępować zgodnie z wydrukowanymi na niej zasadami – nie będą mogli rzucać Zaklęcia Rozkazu ani spotykać na tym obszarze innych Poszukiwaczy, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.

Pozostałe zasady dotyczące Krainy Wewnętrznej nadal obowiązują:

- Na istoty z Krainy Wewnętrznej (ani z kart Alternatywnych Zakończeń) nie działają Zaklęcia, nie można się też im wymykać.
- Poszukiwacz, który trafi na obszar Korony Władzy, przestaje się poruszać – zamiast tego cały czas pozostaje na tym obszarze, chyba że dana karta Alternatywnego Zakończenia mówi co innego.
- Od momentu, w którym jakiś Poszukiwacz trafi na obszar Korony Władzy, każdy gracz, którego Poszukiwacz zostanie zabity, zostaje wyeliminowany z gry.

Zazwyczaj karty Alternatywnych Zakończeń wpływają jedynie na Poszukiwaczy znajdujących się na obszarze Korony Władzy. Wyjątek stanowią polecenia, przy których znajduje się **symbol gwiazdy** – takie polecenia wpływają na wszystkich Poszukiwaczy, bez względu na to, w jakich Krainach się znajdują (w tym również na Poszukiwaczy przebywających na obszarze Korony Władzy).



Symbol gwiazdy

OPRACOWANIE

Projekt i opracowanie rozszerzenia: John Goodenough

Opracowanie gry Talisman: Magia i Miecz 4. Edycja: Bob Harris i John Goodenough

Producent: Mark O'Connor

Opracowanie graficzne: WiL Springer

Okładka: Ralph Horsley

Grafiki: Ryan Barger, Massimiliano Bertolini, Christopher Burdett, Felicia Cano, Anna Christenson, Julie Dillon, Empty Room Studios, Melissa Findley, Tom Garden, Paul (Prof) Herbert, Anna Ignatieva, Brandon Leach, Joyce Li, Chris Malidore, Jake Masbruch, John Silva, Matthew Starbuck, J. Edwin Stevens, Nicholas Stohlman, Alexander Tooth, Adam Vehige, Frank Walls, Jason Ward, S. C. Watson, John Wigley i Mark Winters

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: Zoë Robinson

Specjalne podziękowania dla: Bob Harris, Jon New, Richard Tatge i wszystkich z Talisman Island!

Testerzy: Dan Ahlm, Ed Browne, Cliff "Doc" Christiansen, Heidi Christiansen, Marcin „Nemomon” Chrostowski, Daniel Lovat Clark, James Coplin, Ronald DeValk, Dan Engskov, Leif Erickson, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, Tom Judd, Amanda Jurgens, Tanner Jurgens, Jay Little, Antonio Martinez, Jon New, Mark O'Connor, Adam Sadler, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeeckle, Lawrence Simmons, Joshua Slepser, WiL Springer, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Tim Uren, Barac Wiley, Kevin Wilson, Sara Yordanov i Michael Yungbluth

Koordynator ds. licencji i rozwoju FFG: Deb Beck

Kierownik produkcji: Eric Knight

Koordynator produkcji: Laura Creighton

Producent zarządzający: Steven Kimball

Główny projektant: Corey Konieczka

Główny producent: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Wersja polska: Galakta 2012

Tłumaczenie: Grzegorz Jantos

Specjalne podziękowania składamy wszystkim polskim fanom gry *Talisman: Magia i Miecz*, którzy służyli nam nieocenioną pomocą podczas prac translatorskich nad tym rozszerzeniem.

GAMES WORKSHOP

Menedżer licencji: Owen Rees

Kierownik licencji: Jon Gillard

Kierownik prawny, licencji i produktów strategicznych: Andy Jones

Kierownik własności intelektualnej: Alan Merrett

Talisman © Games Workshop Limited 1983, 1985, 1994, 2007. To rozszerzenie © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, *Talisman*, *Wilkołak*, logo powyższych marek, a także wszystkie związane z nimi marki, logo, postacie, produkty i ilustracje z gry *Talisman* są ®, TM i/lub © Games Workshop Limited 1983-2012, w różny sposób zarejestrowane w UK i/lub innych krajach świata. Tę edycję wydaje na licencji Fantasy Flight Publishing Inc. 2012. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesiąca życia z powodu małych elementów. Rzeczywiste elementy mogą być różne od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU 13 LAT LUB MNIEJ.

Internetową społeczność, FAQ, pomoc i dodatkowe informacje znajdziecie w sieci pod adresami:

www.Galakta.pl
www.FantasyFlightGames.com



DŹWÓD ZAKUPU
Talisman:
Wilkołak
TM09
978-1-61661-399-0
1272APR12